





Viele V.Smile™ Lernspiele für noch mehr Spaß am Lernen und Entdecken!









Spiel sie alle!

Alle V.Smile™ Lernspiele sind separat im Handel erhältlich.

Weitere spannende V.Smile™ Lernspiele folgen bald...

www.vtech.de

91-02088-037-000

Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® glauben, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete deutsche Lehrer bei uns pädagogisch sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer **V.Smile**™ Reihe gekauft. Unsere **V.Smile**™ Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden. Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**™ Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Das **V.Smile™ Lernspiel Disneys Arielle die Meerjungfrau „Arielles aufregendes Abenteuer“** entführt Ihr Kind in eine faszinierende Unterwasserwelt. Arielle möchte so gerne ein Mensch werden, um Prinz Erik heiraten zu können. Dazu braucht Arielle Ihre Hilfe. Arielle muss viele schwierige Hindernisse überwinden und spannende Aufgaben lösen. Für einen abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Lernthemen wie Buchstaben, Wörter, Formen, Zahlen behandelt sowie das logische Denken und das Gedächtnis Ihres Kindes gefördert. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bringen einen lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

Überzeugen Sie sich selbst und stürzen Sie sich gemeinsam mit Arielle in ein spannendes und aufregendes Abenteuer unter Wasser. Wir von **VTech**® wünschen Ihnen dabei viel Spaß beim Spielen und Lernen.



INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile™ Lernspiel Disneys Arielle die Meerjungfrau „Arielles aufregendes Abenteuer“**
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile™ Lernspielkassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird nur über die **V.Smile™ Lernkonsole** mit Strom versorgt.

HAUPTEINSTELLUNGEN

1. Prüfen Sie zu Beginn, ob die **V.Smile™ Lernkonsole** ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie die **V.Smile™ Lernspielkassette** fest in den **Steckplatz** und achten Sie darauf, dass die Vorderseite der Kassette zu Ihnen zeigt.
3. Schalten Sie Ihr Fernsehgerät ein.
4. Wählen Sie den Video- bzw. den AV-Kanal an Ihrem Fernsehgerät aus.
5. Durch das Drücken der **Ein-Taste** schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** ein. Als Erstes erscheint das **VTech**® Logo auf Ihrem Bildschirm. (Sollten Sie nach dem Einschalten der **V.Smile™ Lernkonsole** kein Bild bekommen, so lesen Sie bitte genau die Bedienungsanleitung Ihres Fernseh- bzw. Videogeräts.)
6. Sie gelangen nun automatisch zum Hauptmenü des eingesteckten **V.Smile™ Lernspiels**.

AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus oder die Einstellungen auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus helfen Sie Arielle in acht aufregenden Abenteuern dabei, dass sie ihren Traum erfüllt und sie Prinz Erik heiraten kann.



Im Menü Lernabenteuer haben Sie folgende Wahlmöglichkeiten:

- Im **Abenteuerspiel** führt Sie Arielle nacheinander durch acht zusammenhängende und unterschiedliche Abenteuerspiele, basierend auf der erzählten Geschichte.
- Im **Einzelspiel** können Sie unabhängig von der Geschichte die acht Abenteuerspiele einzeln und nach Wunsch auswählen.



- Drücken Sie **„Neues Spiel“**, um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.
- Drücken Sie **„Weiter“**, um ein bereits angefangenes Abenteuerspiel fortzusetzen.

1.1 Abenteuerspiel

Arielle führt Sie durch acht zusammenhängende Abenteuerspiele, basierend auf der erzählen Rahmenhandlung.

Wenn Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** ausschalten, wird der aktuelle Spielverlauf des Abenteuerspiels gespeichert. Schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** wieder ein und wählen Sie im Menü des Abenteuerspiels **„Weiter“**. Das Abenteuerspiel wird nun an der Stelle fortgesetzt, an der Sie es beendet haben.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspielkassette in der **V.Smile™ Lernkonsole** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile™ Lernkonsole** nicht unterbrochen wurde.

1.2 Einzelspiel

Im Menü Einzelspiel können Sie je nach Wunsch eines der acht Abenteuerspiele erleben. Wählen Sie das gewünschte Abenteuerspiel mit dem Joystick aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste** am Joystick.

2. Lernspiele

Im Menü Lernspiel können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie spielen möchten. Außerdem können Sie mit Hilfe des Joysticks die Schwierigkeitsstufe wählen. Stellen Sie die Schwierigkeitsstufe **„Leicht“** ein, indem Sie das Feld mit dem einzelnen Stern aktivieren. Die Schwierigkeitsstufe **„Schwer“** stellen Sie ein, indem Sie das Feld mit den zwei Sternen auf dem Bildschirm aktivieren. In diesem Menü können Sie auch die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit einer Spielfigur, um im **1-Spieler-Modus** oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im **2-Spieler-Modus** zu spielen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Wählen Sie zum Schluss das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie die **OK-Taste**, um das Lernspiel zu beginnen.

3. Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick, um die gewünschten Einstellungen vorzunehmen und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.



• Musik

Wählen Sie im Menü Musik **„Ein“**, so ist die Hintergrundmusik aktiviert.

Wählen Sie im Menü Musik **„Aus“**, so ist die Hintergrundmusik deaktiviert.

Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellung zu markieren.

• Leben

Wählen Sie im Menü Leben **„Normal“**, so verfügen Sie insgesamt über vier Leben. Sind diese vier Leben aufgebraucht, ist das Spiel vorbei. Wählen Sie im Menü Leben **„Unendlich“**, dann stehen Ihnen unendlich viele Leben zur Verfügung.

Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, bewegen Sie den Joystick auf das grüne Häkchen (✓) und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste



Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort **„Ja“** ( ). Wählen Sie **„Nein“** ( ), wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu wechseln.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit **„Ja“** ( ) beantworten. Wählen Sie **„Nein“** ( ), wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer

Spiel 1	Abenteuer im versunkenen Schiff	Erweiterung des Wortschatzes, Buchstaben
Spiel 2	Arielles Geheimhöhle	Gegenstände suchen und zuordnen
Spiel 3	Fehlende Melodien	Musikinstrumente
Spiel 4	Folge den Hinweisen	Erinnerungsvermögen
Spiel 5	Markttag	Zahlen, Erweiterung des Wortschatzes
Spiel 6	Finde ein schönes Kleidungsstück	Farbenzuordnung
Spiel 7	Suche den Dreizack	Problemlösung
Spiel 8	Rette König Triton	Farbenzuordnung

Lernspiele

Lernspiel 1	Fang die Blasen	Erweiterung des Wortschatzes
Lernspiel 2	Muschelschmuck	Muster unterscheiden und zuordnen
Lernspiel 3	Lustiges Essen	Formen zuordnen
Lernspiel 4	Unterwasserbilder	Kennen lernen der Meerestiere

Grundlegende Bedienung des Joysticks

←	Nach links gehen oder schwimmen
→	Nach rechts gehen oder schwimmen
↓	Nach unten gehen oder schwimmen
↑	Nach oben gehen oder schwimmen
OK-Taste	Arielle geht oder schwimmt schneller

Erklärung der Bildschirmanzeigen



Gesammelte Gegenstände	Je nach Spiel müssen bestimmte Gegenstände gesammelt werden. Hier wird die Anzahl der eingesammelten Gegenstände angezeigt.
Lebenspunkte	Bei dem Verlust von fünf Lebenspunkten wird ein Leben abgezogen.
Punktzahl	Die Punktzahl zeigt Ihnen an, wie viele Punkte Sie bereits haben.

LERNABENTEUER

Spiel 1 - Abenteuer im versunkenen Schiff

Spielverlauf



Helfen Sie Arielle und Sebastian, das versunkene Boot zu erforschen und halten Sie Ausschau nach interessanten Gegenständen aus der menschlichen Welt.

Wenn Sie diese Gegenstände finden, so wird jeder Gegenstand als Wort angezeigt und buchstabiert. Sammelt man die Buchstaben ein, so geben diese Extrapunkte. Vergessen Sie nicht, in die Schatzkisten zu schauen, um zu sehen, was sich darin verbirgt.

Lerninhalte:

Erweiterung des Wortschatzes und Kennen lernen der Buchstaben



Leicht: Es gibt mehr als 12 verschiedene Gegenstände für Arielle zu finden. Werden alle gefunden, gibt es Extrapunkte.



Schwer: Hier müssen 12 verschiedene Gegenstände gesammelt werden. Die Buchstaben in den Blasen erscheinen nur kurz auf dem Bildschirm und müssen schnell eingesammelt werden.

Spiel 2 - Arielles Geheimhöhle



Spielverlauf

In diesem Lernspiel sollen die Gegenstände in Arielles geheimen Versteck aufgeräumt werden. Einige Gegenstände werden vermisst - können Sie Arielle helfen, diese zu finden? Sebastian unterstützt Sie dabei, die Gegenstände zu finden.

Lerninhalte:

Gegenstände suchen und zuordnen



Leicht: Sie müssen exakt den gleichen Gegenstand finden, der vermisst wird. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste**.



Schwer: Sie müssen das Objekt finden, das zu dem gezeigten Gegenstand passt (z. B. Schlüssel - Schloss). Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste**.

Spiel 3 - Fehlende Melodien



Spielverlauf

Folgen Sie Arielle auf der Suche nach der Hexe Ursula. Finden Sie dabei 6 Musiknoten, um eine Melodie zu komponieren. Schauen Sie nach den Notenblättern. Wenn Sie ein Notenblatt einsammeln, sehen Sie Blasen mit den Buchstaben des Instruments und Sie hören eine kurze Melodie, gespielt auf dem jeweiligen Instrument. Fangen Sie die Blasen schnell, bevor der Kugelfisch sie platzen lässt.

Lerninhalte:

Namen der Instrumente und deren Geräusche lernen



Leicht: Es sollen 6 Notenblätter eingesammelt werden.

Schwer: Sammeln Sie ebenfalls 6 Notenblätter. Seien Sie vorsichtig und achten Sie auf Ihre Gegner.

Spiel 4 - Folge den Hinweisen



Spielverlauf

In ihrer Höhle spielt Ursula eine Melodie mit ihren Tentakeln. Können Sie der Melodie folgen? Benutzen Sie dazu den Joystick und die **OK-Taste**, um die farbigen Trommeln in der richtigen Reihenfolge auszuwählen. Wenn der Hexe Ursula gefällt, was gespielt wird, erhält Arielle einen Zaubertrank, der sie in einen Menschen verwandelt.

Lerninhalt:

Erinnerungsvermögen



Leicht: Sie werden maximal 6 Noten hören. Das Nachspielen der Musiknoten wird durch Hinweise oben rechts im Bildschirm unterstützt.



Schwer: Sie werden auch hier maximal 6 Noten hören. Es werden jedoch keine Hinweise angezeigt.

Spiel 5 - Markttag

Spielverlauf



Begleiten Sie Arielle auf ihrem Weg zu einem Markt. Können Sie Arielle helfen, alle Lebensmittel auf ihrer Einkaufsliste zu finden? Dazu müssen Sie zuerst den Marktstand mit dem gesuchten Obst finden. Zur Bestätigung Ihrer Auswahl drücken Sie bitte die **OK-Taste**. Nun müssen Sie versuchen, die gestellte Aufgabe zu lösen. Dazu bitte nacheinander das Obst anwählen und auf die **OK-Taste** drücken, bis Sie die gesuchte Anzahl haben. Dann bewegen Sie den Joystick zu dem Korb mit dem grünen Häkchen und drücken die **OK-Taste**.

Lerninhalte:

Zahlen, Erweiterung des Wortschatzes



Leicht: Bis zu 6 verschiedene Lebensmittel sollen in der gesuchten Anzahl gefunden werden.



Schwer: Bis zu 9 verschiedene Lebensmittel sollen in der gesuchten Anzahl gefunden werden. Die Einkaufsliste wird nur kurz gezeigt.

Spiel 6 - Finde ein schönes Kleidungsstück

Spielverlauf



Arielle ist von Prinz Erik zum Abendessen eingeladen worden. Nun benötigt sie ein Kleid, das sie wie eine Prinzessin aussehen lässt. In der Garderobe sehen Sie wunderschöne Kleider, Juwelen und Hüte. Wählen Sie durch Drücken der **OK-Taste** die fehlenden Kleidungsstücke aus.

Lerninhalt:

Farbenzuordnung



Leicht: An der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie ein Kleid. Sie sollen nun die dazu passende Kette und den dazu passenden Hut in der jeweils gleichen Farbe finden.



Schwer: Ein Hut, eine Kette und ein Kleid werden an der rechten Seite des Bildschirms gezeigt und verschwinden nach kurzer Zeit wieder. Sie sollen nun die angezeigten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge finden, um Arielle zu helfen, sich für das Abendessen mit Prinz Erik anzuziehen.

Spiel 7 - Suche den Dreizack

Spielverlauf



Arielle sucht ihren Vater und benötigt dazu die Hilfe ihrer 6 Freunde, aber die Hexe Ursula hält alle Freunde gefangen. Helfen Sie Arielle, ihre Freunde wiederzufinden und sie zu retten. Wenn alle Freunde gefunden sind, suchen Sie den Dreizack. Passen Sie auf die Fallen unter Wasser auf und sammeln Sie die Blasen mit den Buchstaben, um noch mehr Punkte zu bekommen.

Lerninhalte:

Problemlösung und Erlernen der verschiedenen Tiernamen



Leicht: Um die Spielaufgabe zu lösen, werden Tipps gegeben.

Schwer: Hier werden keine Tipps gegeben. Der Weg, auf dem Arielles Freunde gerettet werden, soll selbständig gefunden werden.

Spiel 8 - Rette König Triton

Spielverlauf



König Triton wird gefangen gehalten! Durch Suchen und Finden von Schlüsseln in der Höhle helfen Sie Arielle, ihren Vater zu befreien. Die Hexe Ursula wirft mit Blasen, die spezielle Schlüssel enthalten, mit denen man König Triton befreien kann. Versuchen Sie, diese Schlüssel durch Aufstechen der Blasen mit dem Dreizack zu bekommen.

Lerninhalte:

Farbenzuordnung, Trainieren der Hand-Auge-Koordination



Leicht: Finden Sie die Schlüssel, um 6 Schlösser der gleichen Farbe zu öffnen.



Schwer: Finden Sie die farbigen Schlüssel in einer angezeigten Reihenfolge, um die Schlösser in verschiedenen Farben öffnen zu können.

LERNSPIELE

Lernspiel 1: Fang die Blasen

Spielverlauf



Ein Bild wird in einer Muschel gezeigt. Darunter steht das passende Wort. Nun muss der fehlende Buchstabe gefunden werden. Sebastian hilft Ihnen dabei.

Lerninhalt:

Vermittlung von altersgerechten Wörtern



Leicht: Es soll der im Wort fehlende Buchstabe gefunden werden.

Schwer: Es fehlen alle Buchstaben des angezeigten Wortes. Nun müssen alle fehlenden Buchstaben-Blasen gefunden werden, um das Wort zu vervollständigen.

Lernspiel 2: Muschelschmuck



Spielverlauf

Arielle will ihren eigenen Schmuck gestalten. Helfen Sie Sebastian, die richtigen Muscheln zu finden, um eine schöne Halskette zu machen. Eine Kette mit leeren Stellen zeigt, welche Muscheln fehlen. Finden Sie nun die fehlenden und jeweils passenden Muscheln und vervollständigen Sie so die Kette.

Lerninhalte:

Muster unterscheiden und zuordnen



Leicht: Hier ist es nur eine Art von Muscheln, die zugeordnet werden muss.



Schwer: Hier sind es 2 bis 3 verschiedene Muschelarten, die in der richtigen Reihenfolge zugeordnet werden müssen.

Lernspiel 3: Lustiges Essen



Spielverlauf

Helfen Sie dem Koch Louis, die fehlenden Zutaten zu finden. Was fehlt? Die Gerichte bestehen aus verschiedenen Arten von Obst- und Gemüsesorten, aber einige fehlen! Finden Sie die fehlenden Obst- oder Gemüsesorten auf der rechten Seite des Bildschirms. Fügen Sie diese durch Bewegen des Joysticks auf die fehlende Zutat und der Bestätigung mit der **OK-Taste** ein.

Lerninhalte:

Formen kennen lernen und zuordnen



Leicht: Suchen Sie drei fehlende Zutaten, um das Essen zu vervollständigen. Hinweise, um das Problem zu lösen, werden gegeben.



Schwer: Suchen Sie fünf fehlende Zutaten, um das Essen zu vervollständigen.

Lernspiel 4: Unterwasserbilder



Spielverlauf

Durch Benutzen der Unterwasserkamera können Sie Fotos von verschiedenen Meerestieren machen und dabei lustige Dinge lernen.

Sie können bis zu 10 Bilder mit der Unterwasserkamera schießen. Bewegen Sie den Joystick auf dem Filmstreifen nach rechts und links, um zu sehen, welche Bilder Sie gemacht haben. Nachdem Sie sich alle Bilder angeschaut haben, bewegen Sie den Joystick nach rechts. Ihre Bilder werden gelöscht und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel noch einmal Spielen möchten.

Lerninhalte:

Vermittlung von Tiernamen und Eigenschaften von Meerestieren



Leicht: Hier müssen Sie die Meerestiere finden, welche genannt werden.



Schwer: Hier müssen Sie die Meerestiere durch eine Beschreibung erkennen und finden.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile™ Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** bei jedem Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile™ Lernkonsole** führen. Bei Auftreten einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile™ Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Betätigen Sie in diesem Fall die **Reset-Taste** an der Unterseite der **V.Smile™ Lernkonsole**. Führt das Drücken der **Reset-Taste** ebenfalls nicht zum gewünschten Ergebnis, unterbrechen Sie für kurze Zeit jegliche Stromzufuhr zur **V.Smile™ Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Für Anfragen und Hinweise schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse.



Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech**® Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________________

Telefon: ______________________________

______________ ______________________

Kaufdatum Stempel des Händlers



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 €/Min.)

